Manuel Français pour le BJ5000Ex

Édition 5 (du programme 1.1407)

Avertissement !

BJ5000EX avec la version du programme 1.1407 ou plus a un nouveau mode de pêche, appeler mode Pause.

S.VP. ASSURER VOUS DE LIRE LES INSTRUCTIONS SUIVANTES :

Mode pause : est un nouveau mode de pêche sur le BJ5000EX. Identique au mode manuel, ce mode est utiliser pour maintenir la même longueur de ligne durant la pêche de fond, peu importe le poids sur la ligne due à la capture. Si le EX sens que la roue fait marche arrière à cause de la capture (poids de la capture) **le moteur va s'amorcer** et va remettre la ligne à la position de son dernier arrêt. Ce mode et aussi utile quand le moteur du bateau est utiliser pour garder sa position au dessus d'un banc de poisson avec les lignes toujours dans l'eau.

ASSURER VOUS DE GARDER VOS MAINS LOIN DE LA ROUE QUAND VOUS UTILISER LE MODE **PAUSE** CAR LA ROUE PEU S'ACTIONER SANS AVERTISSEMENT.

Mode manuel: Le mode manuel est le réglage par défaut lors de la mise en place de la EX. Il est également le mode d'attente lorsque la machine est en cours d'utilisation. Le moteur va seulement démarrer lorsque qu'on appuie sur le bouton **[U] P.** Si la ligne est laissé dans l'eau, en particulier lors du déplacement du bateau, la ligne est retire de la roué.

Mode Automatique: Utilisé pour la pêche avec l'un des six programmes de pêche sélectionnables avec le moteur commandé par le programme système EX, comme les modèles précédents.

Contenu

	Page		Page
Avant Propos		*Photos dans le menu 2*	
Installation	3-4	**DISP.**	25-27
Mis en marche de la Machine	5	**INFO, BEEP**	28
Embobinage de la ligne(Nylon)	5	**CODE** (Code Antivol)	29
Quelques explications, conseils, etc.	6-7		
Panneaux d'opération (Filme avant)	8	Programmes de Pêche	
Écran	9	Vue d'ensemble	30
Programmation normale	10-14	Pêche Normale	31
Écran d'accueil (**Sortie ligne**)		Pêche avec Pause	32
Symboles (**TIRE, CAPTURE, FREIN**)	11	Pêche en profondeur	33
		Pêche en profondeur avec Pause	34
Touches		Programme pour maquereau et calmar	35
Touche **[P]**programmation	10	Maquereau Espagnol	36
Touche **[1**]-**[6]**	11-12		
Touche **[Z]**éro**, [A]**uto, **[U]**p, **[S]**top (arrêt)	13	Autres	
Touche **[E**]nter	14	Tables des valeurs (max, min, valeurs d'usine	37-43
		Dépannage	44
Photos dans le menu 1		Message d'erreurs	45
MOTEUR (Vitesse etc.)	15-17	Service (Embrayage)	46
ROUE (Configuration de la ligne/nylon)	18-20	Information technique	46
ARRÊT.P (Configuration du point d'arrêt)	21-22	Accessoires	48
FREIN (Configuration du frein)	23	Garantie	49
PAUSE, **CAPTURE**	24		

Félicitation pour l'excellent choix de la machine à "Jigger"

Beltronics produit les machines électronique à "Jigger" depuis 1972, et ils sont les premiers. Depuis ce temps, nous avons vendus des milliers de machines dans 70 pays, mais surtout en Norvège, Islande et les Iles Féroé.

APPROUVÉ

La machine BJ5000 est produite par Beltronic Sweden AB à Lunde, Suède en accord avec les règles approprié pour l'approbation CE et marqué au sein de l'UE et la CEE. Le numéro de série est imprimé sur l'étiquette d'extérieur et aussi sur l'étiquette sous la boîte de vitesse.

La machine est conçue pour la pêche seulement. Elle doit être montée d'une façon sécuritaire pour ne pas causer de danger quand elle est en fonction. Il est très important que la bobine, la ligne et les hameçons ne viennent pas en contacte avec l'opérateur pour éviter toute blessure.

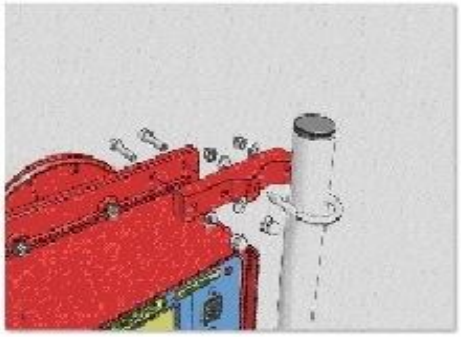
Le bouton d'arrêt d'urgence doit être facilement accessible. Vérifier quotidiennement le bon fonctionnement du bouton d'arrêt d'urgence. La machine doit être branchée au 12 ou 24 volts. La source d'alimentation doit être une batterie d'acide de plomb. (Voir le chapitre sur l'installation)

La machine doit être utilisé seulement par les personnes qui on lu et accepté le contenu du manuel de l'utilisateur.

INSTALLATION

Une fois installé, prendre particulière soin de la mécanique, mais porter surtout une grande importance aux connections électriques. Si vous avez des doutes, n'hésitez pas à communiquer avec un électricien qualifié. Installer votre BJ5000EX avec les boulons en U 40mm et les crochets. Les crochets peuvent être installés sur un des côtés de la machine. Installer les crochets en premier avec les boulons M8 (fournis), les rondelles et les écrous arrondis. Ne serez pas trop. Ensuite
installer les boulons en U (fournis) alentour du tube and les rondelles et les écrous. Maintenant vérifier si le tout est bien serré.

Continue sur l'autre page...



INSTALLATION

Soyez assuré que la touche du bouton d'arrêt d'urgence est enfoncé avant de branché la batterie.

Pour éviter une annulation de votre garantie la BJ5000Ex doit être connecté à une batterie au plomb ! Ceci est très important que la machine libère de l'énergie lorsqu'elle travaille dur, ce qu'une batterie peut gérer. Une autre source de courant ou un adaptateur ne peut faire le travail et peut endommager la machine en permanence. Le câble doit être branché directement à la batterie ou vers un disjoncteur à la batterie.

Éviter d'endommager le câble et ne regrouper pas le câble avec d'autres câbles car il peut avoir une interférence avec d'autres appareils électroniques. Le câble standard est 7 mètres de longs, pour un câble plus long demandé à votre vendeur. Si vous apercevez qu'il y a de l'interférence, par exemple, dans votre radio, essayer de déplacer le câble de la machine ou la machine.

Les deux câbles rouges sont branchés au + de la batterie et les deux câbles bleus au – peu importe que c'est 12v ou 24v.

QUELQUES EXPLICATIONS

Voici quelques bons conseils avant le début de la lecture du manuel!

Le signe **[ ]** vous indique quelle touche appuyer. **[Z] ou [1]** se réfère aux touches **[Z]**ÉRO et **[1].**

En gras ex. **MOTOR** "MOTEUR" se réfère à un des six choix qui peuvent être fait dans l'écran de menu. Vous choisissez en utilisant les touches **[1]** - **[6]** pour vous rendre dans un sous-menu ou valeurs.

Entre (″″) écrit en italique sont écrit les noms des fonctions.

Dans le manuel la vitesse du moteur et de la roue sont mesurée en RPM. Ceci n'est pas la vitesse de la ligne dans l'eau mais le nombre de tours du moteur et de la roue.

Beep : Un haut parleur intégré émet un son lors d'une capture. Vous pouvez aussi entendre des sons d'alertes et de notes, mais ils peuvent être enlevés si vous voulez.

LED de Capture : Quatre iodes clignotes quand vous avez ou perdez une capture quand vous utiliser la fonction (« TANGLE ») « Emmêlement ».

PV est utilisé quand on renverse les pôles magnétiques produit par l'embrayage, ainsi démagnétisant le métal.

QUELQUES EXPLICATIONS

Paramètres d'usine : BJ5000Ex est programmé à l'usine afin d'être prêt quand il sort de la boite. Les valeurs de base sont prises d'un récent modèle, le BJ5. Vous avez seulement à régler la profondeur et la longueur de la « jig » pour que vous puissiez pêcher à la profondeur et utiliser la longueur que vous avez besoin. Si vous apercevez que la machine ne fonctionne pas comme elle devrait, vous pouvez remettre la machine aux valeurs de l'usine.

Point zéro : Lorsque vous appuyer sur la touche [Z] vous réinitialiser le compteur de profondeur. Normalement cela se fait quand vos hameçons sont justes sous la surface. Le point de référence de la machine se fera là. La ligne va s'arrêter la quand elle va revenir à la surface, en mode manuel ou mode capture. Comme la ligne peut se poser différemment à chaque fois sur la roue, il pourrait en alternative d'utiliser la sous valeur (« Arrêt de la poulie »). Lire la suite sous MENU 1 – ROUE – ARRÊT.P – POULIE (Page 18-22).

Caractéristiques spéciales pour le programme de la pêche de fond.

Profondeur maximum : Une caractéristique spéciale est utilisée lors que la pêche dans les courants forts pour éviter que la ligne dérive du bateau.

Profondeur maximum détermine à quelle longueur cela devait se produire.

Tire ver le haut. Quel pourcentage de la ligne sera rembobiné avant que la pêche continue. La valeur est un pourcentage de la **profondeur maximum.** Exemple: Pêche de fond se passe entre 60 et 80 mètres de profondeur. **Profondeur maximum** est fixé à 100 mètres, et le **tire vers le haut** est régler à 75 %, de sorte que lorsque la ligne atteint 100 mètres, la machine hissera 75 % de la longueur des 100 mètres (75 mètres) et recommencera à pêcher à partir de là de nouveau.

POUR COMMENCER

Mettre la machine en marche en tournant légèrement le bouton d'arrêt d'urgence vers la droite jusqu'à ce qu'elle ressorte. La machine est maintenant alimentée. Observer l'écran lors du démarrage car il fournit des informations durant les première secondes. N.B. Si l'écran est sombre, la machine n'est pas raccordée correctement à la batterie. Inversé le branchement.

NYLON PA LEGG/ LINA

1. Attachez la ligne en toute sécurité à la roue. Régler le **TIRE** « Drag » au minimum en poussant la touche **[4]** jusqu'à ce que la barre disparaisse.

1. Appuyer sur la touche **[U] P** « haut ». Le moteur va maintenait fonctionner sans puissance à la roue. Appuyer sur **[S] TOP** « Arrêt ». Vérifier le sens de la roue. Si la direction est correcte, aller au point 4, si non point 3.

1. Appuyer sur la touche **[E] NTER,** ensuite appuyer sur **[4]** pour la **Roue**. Appuyer **[3]** pour le **compteur** et ensuite sur la touche **[P] ROG** une fois. La machine doit maintenant montrer la direction sur l'écran. Modifier les valeurs (normales) ou (revers) en utilisant les touches **[3]** et **[6].**

1. Vérifier si le nylon est toujours attaché.

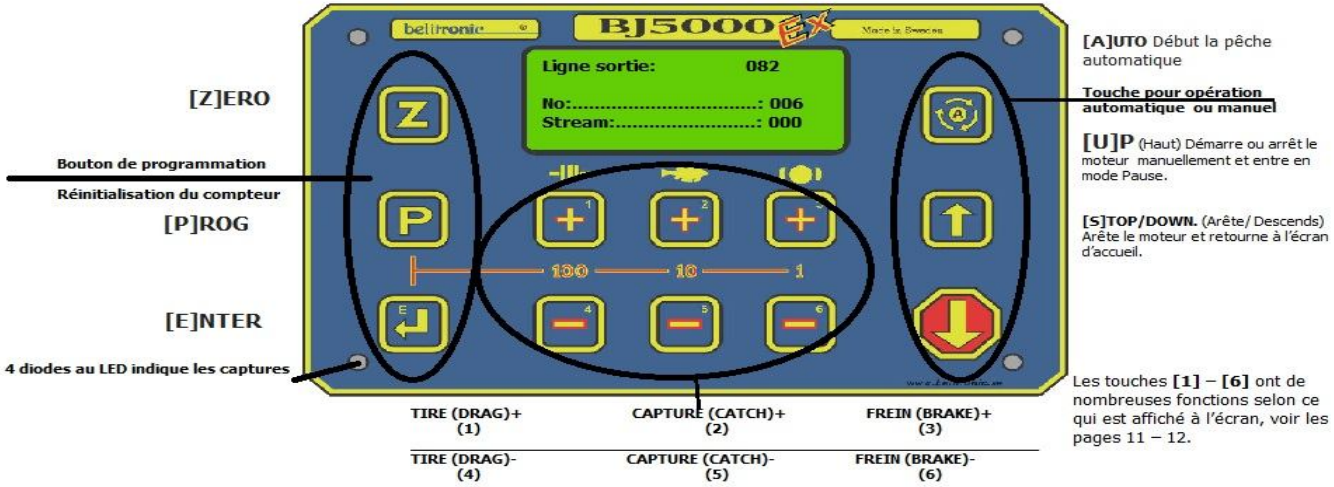
1. Appuyer sur **[U] P** et le moteur va démarrer.
1. Appliquer plus de **TIRE** avec des courtes pressions sur la touche **[1]** jusqu'à ce que la résistance souhaitée pour que le bobinage soit réalisé. Réduire la force avec [**4]. NB** n'utiliser pas de haute résistance lorsque vous embobiné le nylon, la machine est très forte et pourrait engendrer des blessures.
1. Quand vous avez embobiné le nylon voulu, appuyer sur **[S] TOP** « Arrêt ».

Afin que la machine compte correctement, vous devez vérifier d'autres paramètres. Ceux-ci sont décrits aux pages 18-19.

Panneau Frontale

Le panneau de face du BJ5000Ex (appeler Ex dorénavant) est livré avec un écran graphique, 12 touches illuminés et 4 iodes au LED dans les coins. Ceux-ci sont utilisés pour indiquer la capture.

Toutes les touches ont plus d'une fonction. Dans l'écran d'accueil quand « LINE OUT » (sortie de ligne) est affiché les touches **[1]** – **[6]** change les valeurs de la **TIRE** (DRAG**), CAPTURE** (CATCH) et **FREIN** (BRAKE**)**. Dans tous les autres écrans ils sont utiliser numériquement **100, 10** et **1.** À partir de maintenant les touches vont être affichés dans ce manuel par **[ ]** i.e... **[Z]** Pour **[Z] ÉRO.**

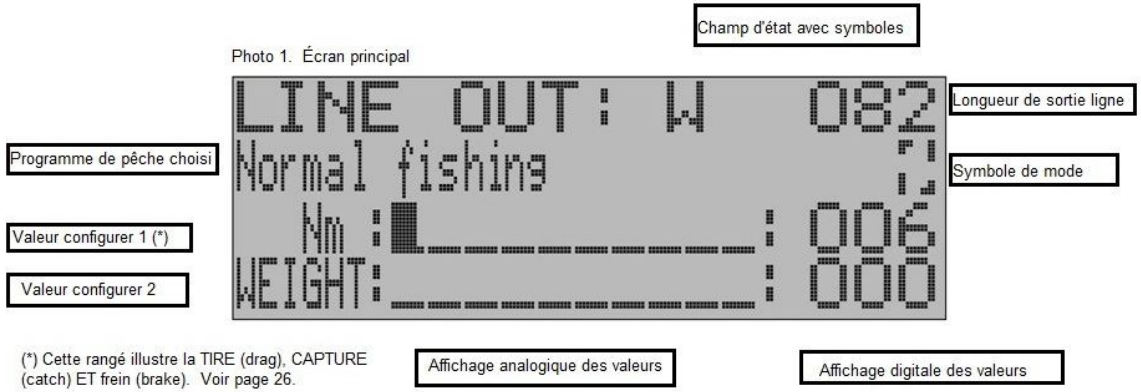

[Z]ERO
Bouton de programmation
Réinitialisation du compteur
[P]ROG
[E]NTER
4 diodes au LED indique les captures
belitronic
BJ5000 Ex
Ligne sortie: 082
No:.....: 006
Stream:.....: 000
100
10
1
TIRE (DRAG)+ (1)
CAPTURE (CATCH)+ (2)
FREIN (BRAKE)+ (3)
TIRE (DRAG)- (4)
CAPTURE (CATCH)- (5)
FREIN (BRAKE)- (6)
[A]UTO Début la pêche automatique
Touche pour opération automatique ou manuel
[U]P (Haut) Démarre ou arrêt le moteur manuellement et entre en mode Pause.
[S]TOP/DOWN. (Arête/ Descends) Arête le moteur et retourne à l'écran d'accueil.
Les touches [1] – [6] ont de nombreuses fonctions selon ce qui est affiché à l'écran, voir les pages 11 – 12.

Écran d'accueil

L'écran à 4 rangés avec texté qui contient 16 caractères. On l'appelle souvent l'écran d'accueil, montre « LIGNE SORTIE » (Line out). Ici on voit plusieurs fonctions à la fois et plusieurs peuvent être configurés par l'utilisateur. Rang 1 : montre la longueur sortie de la ligne, en mètres, brasses ou pieds. Si un signe moins est devant les chiffres, vous avez embobiné passé zéro. Vous avez aussi le champ d'état avec des symboles. Rang 2 : Démontre le **Programme de pêche** choisi. Plus à droite vous pouvez voir le symbole de pêche automatique. (Plus de détails au bas de la page).

Rang 3 et 4 montre des valeurs configuré (1 et 2) en analogique et numérique. Rang 3 montre les valeurs pour la TIRE, CAPTURE, et FREIN pour courte période de temps quand les valeurs sont changées.

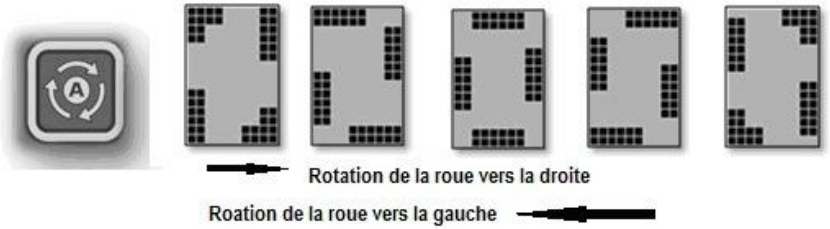
Photo 1. Écran principal



Auto symbole

Quand [A] est appuyé, les « symboles Mode » « Auto symbole » montre le symbole Auto qui démontre que la machine fonctionne maintenant automatiquement. C symbole montre la direction assumé et tourne soit à droite ou à gauche, ou arrêter durant les pauses. À la droite, les différentes photos sont affichées. En mode manuel les symboles ne sont pas affichées.

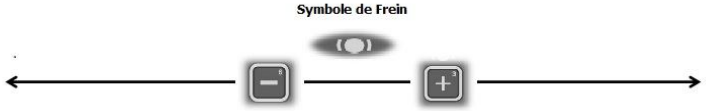
Photo 2. Symbole Automatique (5 photos font un symbole rotatif



Touche [P]ROG

Ex avec programme 1.1407 ou après à un nouveau mode appelé « Mode Pause ». Ceci empêche la ligne d'être sortie pendant que les hameçons sont dans l'eau quand le bateau se déplace d'un endroit de pêche, ou arrêter (en mode Auto). Pour être en mode pause, on doit appuyer sur la touche [U]p en mode Automatique. Écran montre le symbole Pause . La roue peut virer à l'envers deux tours avant le moteur se met en marche. Il va s'arrêter à l'emplacement du dernier arrêt. Le démarrage du moteur est notifié avec un bip sonore. Pour quitter la mode Pause vous pouvez appuyer sur [S]top, pour le mode manuel pour éviter tout démarrage du moteur, ou appuyer [A]UTO pour redémarrage du programme de pêche.

Appuyer sur[P] une fois pour choisir **Programme de Pêche** : « **Pêche Normal** », « **Jig en étape** », « **Pêche de Fond** », « **Pêche de Fond avec Paliers** et **Pêche au Maquereau** ». Pour naviguer dans les programmes, utiliser les touches **[3]** et **[6]**. **La Pêche au Maquereau** peut aussi être utilisé pour la **Pêche au Calmar**. **Pêche Normal** à aussi des réglages pour le programme de **« Pêche à la traine »**. La touche **[P]** est aussi utilisée pour se rendre à différentes fonctions dans chaque programme de pêche. (Voir ci-dessous)



En appuyant répétitivement sur [P] les plus importantes valeurs du programme vont s'affiché. Les valeurs qui ne s'appliquent pas au programme choisi sont cachés. À votre gauche sont des photos du programme de pêche normale: Pêche normale suivi par la profondeur et la jig.

À la fin de chaque programme de pêche vous revenez au MENU1. MENU1 peut être affiché de la page d'accueil en appuyant [E]. En continuant a appuyer sur [P] ou [E] vous retournerez à l'écran d'acceuil.

TOUCHES [1] à [6] (TIRE « drag », CAPTURE « catch », et FREIN « brake »)

Les touches [**1**] à [**6**] dans l'écran ont quatre fonctions différentes, on commence avec les symboles situé au dessus.

Ce symbole signifie la **TIRE** « drag ». Régle la puissance qui est transféré via l'embrayage de la roue lorsque la ligne est remontée ou lorsque la roue est en arrêt. (Sauf en utilisant le programme de pêche à la traîne, alors la pêche en profondeur t est affiché qui montre la quantité d'énergie que vous voulez tenir quand la roue est stationnaire.

Ce symbole signifie **CAPTURE** « catch ». La machine règle la valeur de la tire pour la capture. Plus il y a de poisson sur la ligne, plus ça va prendre de pouvoir. Cette donné est comparé au pouvoir de consommation du moteur qui est toujour affiché sur l'écran.

Ce symbole signifie le **FREIN** « brake ». Freine la roue quand la ligne sors pour éviter des nid d'oiseaux ou les contrecoups.

Écran pour TIRE "drag"

Écran pour CAPTURE "catch"

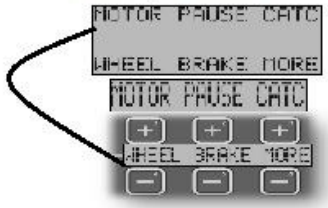
Écran pour FREIN "brake"

Écran principal

Fonction 1. De l'écran d'accueil vous pouvez atteindre ces valeurs importantes de la Tire, Capture et Frein en appuyant directement sur les touches [1] à [6]. En appuyant une fois vous allez voir la valeur actuelle sur le rang 3, en appuyant plusieurs fois sur la touche + ou -, vous allez changer la valeur du mode sélectionner. Après un certain temps, la valeur du rang 3 va revenir à la valeur 1. Dans cette exemple, c'est le torque du moteur qui est affiché.

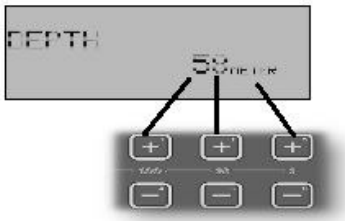
TOUCHES [1] à [6] (TIRE « drag », CAPTURE « catch », et FREIN « brake »)

Exemple Menu 1



Fonction 2. Les touches sont utilisées pour naviguer dans les menus. Chaque touche correspond au texte dans l'écran du menu, ex. Moins (-) sur la gauche correspond au menu de la roue comme moins (-) dans le milieu est pour le menu frein. Les choix « MORE » et « RET » qui sont dans plusieurs menus sont utilisés pour se rendre au prochain menu ou pour retourner au menu précédant.

Exemple valeur profondeur



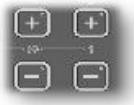
Fonction 3. Utilisé pour changer les réglages et valeurs. **[1]** et **[4]** ajuste les 100. **[2]** et **[5]** ajuste les 10, **et [3]**et **[6]** ajuste les 1**.** Les nombres décimaux, ex. l'heure est changée en 10, 1 et 0, avec le 1. Pour les nombres avec 4 chiffres, le premier chiffre (1000) est changé avec **[1]** et **[6]**

Fonction 4. Pour changer des gros chiffres, ex. les chiffres du code Antivol sont changés individuellement. Comme le montre l'image, les touches **[3]** et **[6]** sont utilisées pour modifier le numéro sélectionné comme les touches **[2]** et **[5]** change la position du curseur, comme le démontre la flèche. Pour confirmer le code, appuyer sur **[P]**.

Code Anti-Vol

Position droite >

Position gauche <



Augmente valeur de 1

Réduit valeur de 1

D'AUTRES TOUCHES ET SYMBOLES

Touche **[Z]ERO** (Touche zéro) a deux fonctions :

1. Réinitialiser le compteur de profondeur
2. Réinitialiser la machine à défaut du manufacturier. Ceci est utile quand quelque chose d'inattendu se produit. Appuyer sur la touche pour 5 seconds pour la réinitialiser. Seulement les valeurs qui sont en parenthèse dans le texte s'affiche sur l'écran.

Sur la droite du panneau il y a trois touches pour l'opération de la machine.

Touche **[A]UTO** (Touche Automatique) veut dire commence à pêcher. Si vous garder le bouton enfoncer, la roue va tourner sans frein. Chaque fois vous appuyer sur la touche, le programme va recommencer. Si vous garder la touche enfoncer la ligne va sortir sans arrêt jusqu'à la touche est relâché.

Touche **[U]P** (Touche Haut) utilisé pour monter la ligne à zéro. Appuyer une fois rapidement pour monter la ligne sans arrêt et appuyer une autre fois pour arrêter le moteur.

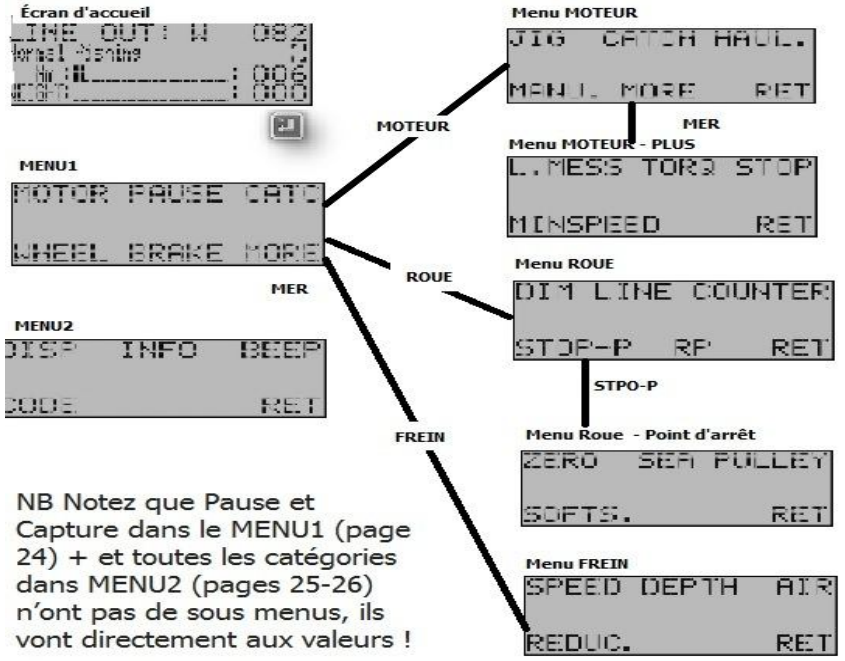
Un alternative est d'utiliser l(« ARRÊT DE POULIE ») OU (« ARRÊT DANS L'EAU »)

Touche **[S]TOP/DOWN** – touche (Arrêt/bas) arrête tout, annule tous les programmes incluant le tire manuel.
Si vous appuyer sur la touche la machine va relâcher la ligne avec frein jusqu'à relâchement.

[P] - Explication de cette touche à la page 10.
Touches [1] - [6] explications aux pages 8, 10-12.
[E] - cette touche est expliquée à la page 14.

MENU DE STRUCTURE ET TOUCHE [E] ENTER

[E] – Cette touche est utiliser pour entrer et sortir du mode de programmation et de menu, peu importe ce qui est montré à l'écran. En dessous, un aperçu des menus. En appuyant sur **[E]** dans l'écran d'accueil vous venez à MENU 1. Ce menu va alors aux sous-menus et les valeurs. Si vous appuyez sur Plus vous arrivez alors à MENU 2 et si vous appuyez sur RET vous retournez au menu précédent. Utilisez **[1] - [6]** pour naviguer dans les menus. Utilisez **[P]** pour parcourir les valeurs du menu choisi et utiliser **[E]** pour sauvegarder ces valeurs et vous revenez à l'écran d'accueil.



NB Notez que Pause et Capture dans le MENU1 (page 24) + et toutes les catégories dans MENU2 (pages 25-26) n'ont pas de sous menus, ils vont directement aux valeurs !

Vitesse et accélération du moteur en mode manuel ou automatique. Pour plus de détails, page 15.

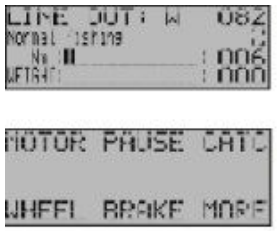
Valeurs spéciales pour « désordre de ligne » et changement de la puissance du moteur et fonction. Plus de détails aux pages 16-17.

Réglages pour mesurer la profondeur ainsi que les paramètres de bord PV comme décrit aux page 18-20.

Réglages pour le durer de fonctionnement de la roue et quoi faire quand elle atteint zéro. Pour plus de détails lisez les pages 21-22.

Réglages des 3 freins de vitesse qui affecte la roue. Comme décrit à la page 23.

MOTEUR



Réglages pour la vitesse du moteur et accélération. Les différentes modes de vitesse [1] - [4], [5] sont écrites ci-dessous qui attribue à un usage plus avancé.

MENU MOTEUR
JIG
CAPTURE
TIRE
MANUEL

EX a totalement de différentes vitesses avec des accélérations individuelles. **Vitesse de Jig** normale et **vitesse de capture** ave le poisson, et **Vitesse manuel** quand le tire se fait manuellement. Toutes les vitesses sont donnés en révolutions et peuvent être ajusté de 50 – 180 RPM et le temps d'accélération peut être ajusté de 0,1 – 10 secondes.

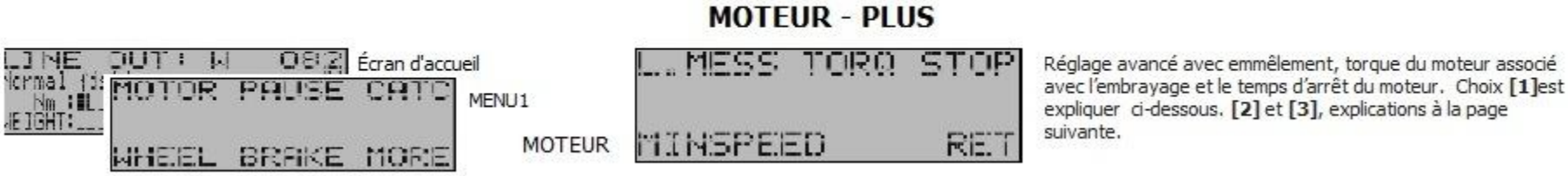
JIG [1]. Voici le réglage pour pêche normale. La première photo **(« Doux départ »)** est l'accélération de l'état stationnaire à la vitesse de travail **(Vitesse de Jig)** est atteint. La valeur du manufacturier est de 1.5 seconde. Pour changer appuyer sur **[P]** une fois. Le réglage par défaut pour la **(Vitesse de Jig)** est de 150 RPM.

CAPTURE [2]. Une option de réglage temporaire (« **Vitesse de capture** ») mets en marche pour un maximum 60 secondes (ajustable) après la capture est enregistré. La vitesse (« **Vitesse de capture** ») est normalement réglé bas afin que les hameçons se stabilise avant la remonter de la capture. (« **Vitesse de capture** ») a une valeur de défaut de 150 RPM. Appuyer **[P]** pour ajuster le temps (combien de temps la **Vitesse de capture** va durer). La valeur par défaut de cette option est désactiver, ou le temps est régler à zéro.

TIRE [3]. Quand la capture est enregistré la vitesse change de (**Vitesse de Jig)** à (« **Vitesse de capture** ») si elle est activée, ensuite **(« Vitesse de tire »)** et la capture est remonté. La transition de **(« Vitesse de tire »)** se produit via le temps d'accélération **(« Doux départ »).** La valeur par défaut est de 150 RPM et 0.7 secondes.

MANU [4]. Quand **[U] P** est appuyé, la machine remonte en mode manuel. Comme (« **Vitesse de Jig »)** et **(« Vitesse de tire »)** ces fonctions sont des temps d'accélérations **(« Doux départ ») et** ensuite une (**« Vitesse »**). La valeur par défaut est de 160 RPM et 1.5 secondes.

MENU MOTEUR - PLUS
EMMELLER


MOTEUR - PLUS
LINE OUT: W 082
Écran d'accueil
MOTOR PAUSE CATC
WHEEL BRAKE MORE
MENU1
MOTEUR
L. MESS TORQ STOP
MINSPEED RET
Réglage avancé avec emmêlement, torque du moteur associé avec l'embrayage et le temps d'arrêt du moteur. Choix [1]est expliquer ci-dessous. [2] et [3], explications à la page suivante.

EMMÊLEMENT [1]. La dernière option de vitesse c'est EMMÊLEMENT, et cette option est utiliser quand la ligne de plus de 2 machines sont mêler ensemble. Une des machines va enregistrer le plomb de l'autre machine comme capture. Quand cet enregistrement ce fait comme capture, la machine va essayer de remonter la capture. Le moteur de l'autre machine va travailler avec peu ou pas de résistance. L'indicateur de puissance pour usage va descendre sous la **(Valeur de base d'emmêlement)**. Si l'indicateur de puissance reste sous cette valeur pour le temps de réglage **(Temps d'emmêlement),** la vitesse de remonté utilise **(« Vitesse d'emmêlement »)** pour réduire le risque d'un plus gros emmêlement ou dégât. En même temps, l'autre machine va continuer en mode capture pour avoir la même vitesse de remonté. Si ou quand la machine va rattraper la première machine afin que la consommation d'énergie redeviens normal, la vitesse va changer pour **(« Vitesse de tire »)**. Une baisse de consommation d'énergie peu se produire quand les poissons accrochés nage vers la surface.

Pour s'assurer que cette fonction fonctionne, il est important que la **(« Vitesse d'emmêlement »)** est plus haut ou le même que sur les autres machines **(« Vitesse de tire »)**. Cependant, une bonne pratique ces que toutes les machines **(« Vitesse de tire »)** sont pareils. Le résultat est que le fonctionnement est plus doux, et les changements entre **(« EMMÊLEMENT »)** et **(« Vitesse de tire »)** est minimisé. Quand la machine travaille en **PÊCHE DE FOND** les premiers mètres après avoir détecter le fond vont être sans résistance à cause que le plomb va avoir touché le fond, et quelques mètres de ligne vont se dérouler. C'est la raison qu'EMMÊLEMENT est inactif au fond. Le réglage pour ceci est (« **Emmêlement de distance** »).

Si (**« Valeur de base pour Emmêlement »**) est utiliser, vous devez établir la valeur de consommation d'énergie plus bas que quand la machine tire une ligne vide avec plomb en mode normal (« **Vitesse de Jig** ») Le dernier réglage est (« **Temps pour emmêlement** »). Ceci est la duré de temps que le moteur va fonctionner avec peu de résistance avant que la CAPTURE ou l'EMMÊLEMENT s'active.

Écran d'accueil

MENU1

MOTOR

Naviguer utilisant **[E] - [1]- [5]**

MER

Réglage avancé pour moteur à EMMÊLEMENT, et la torque du moteur en relation avec l'embrayage et le temps d'arrêt. Les choix **[2]** et **[3]** sont écrit ci-dessous.

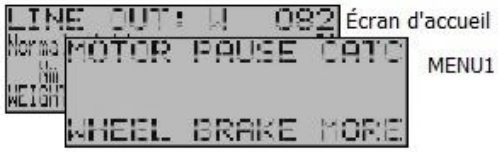
Torque du moteur [2]. Une des améliorations du EX c'est un moteur sans brosses, un moteur à paliers avec 50% plus de pouvoir de tire que les modèles auparavant. Il est plus rapide vu qu'il n'y a pas de boite de vitesse et il en résulte d'une efficacité accrue de façon exponentielle. La machine est construite de telle sorte que l'embrayage ne glisse pas, à la place, l'électronique règle la quantité de torque transmis par le moteur à l'aide du réglage de la **TIRE.**

L'automatisation dans l'EX « surveille en permanence » qu'il y a plus de torque dans l'embrayage que dans le moteur. S'il y a trop de résistance et que le moteur s'arrêt, la roue va s'arrêter aussi. Si la capture tire plus que le moteur peut supporter, le moteur va virer de sens inverse, et le moteur va agir comme générateur, et l'énergie produite va retourner à la batterie. Si l'énergie est plus que le moteur peut prendre, le torque de l'embrayage va être réduit et l'embrayage va glisser jusqu'à la remonté de la ligne.

STOP [3]. Le moteur de l'EX s'arrête rapidement. Dans le but d'imiter les anciennes machines, la vitesse du moteur est réduite à zéro pendant un certain temps.
VITESSEMIN [4]. Cette fonction est expliquée à la page 22 sous la section **DOUX**.

MENU DE ROUE

DIM
NYLON



Écran d'accueil

MENU1

Naviguer avec **[E]** - **[4]**

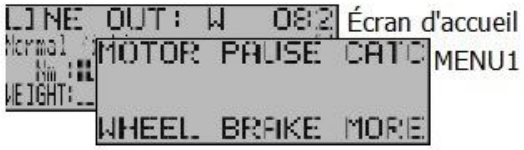
Divers réglages pour la roue et le nylon. **[1] et [2].**
Choix [3] - [5] sont décrit sur les pages suivantes.

Quand tout le nylon est sur la roue, les dimensions et la masse doit être régler (pas la longueur). Vous devez faire ça car la machine a besoin de cette information pour calculer la profondeur avec précision.

DIM [1] pour se rendre au menu, appuyé **[1].** C'est la largeur de la roue. La machine est livré avec une roue de 80 mm and le réglage par défaut pour celui-ci est de 80mm.

NYLON [2] Il y a deux réglages ici. Le premier est (« **Diamètre du Nylon** ») est c'est la dimension de votre nylon/ligne. Utilise la dimension de votre ligne de ligne de tire et pas ce qu'est sur la jig. Si vous utilisé une ligne de derrière, ex. une demi, 1,2, et 1,0, la valeur peut-être réglé à 1,1. Un alternative peut être de régler avec l'épaisseur de votre ligne la plus externe. C'est celui qui à plus d'effets sur la roue.

Appuyer **[P]** pour (« **Masse de la Roue** »). Ceci n'est pas la longueur du nylon mais l'épaisseur de la masse de la roue. Pour voir facilement, il y a trois troues sur la roue, vous pouvez voir rudement combien de ligne vous avez sur la roue. Les 3 valeurs sont 160, 180, et 200. Utiliser la valeur la plus approprié. Une règle de base c'est que 250 mètres de nylon 1.4 donne une masse de 180 sur la roue, le plus grand diamètre est de 240mm.



Écran d'accueil

MENU1

Naviguer utilisant **[E]** - **[4]**

Roue

Dans le menu COMPTEUR **[3]**, il y a 3 écrans. « Mesure » est le premier and décides quel unité de mesure va être utilisé, soit Brasse, Mètres, ou Pieds.

Le moteur de l'EX, en rétrospection des machines précédentes travaille de deux façons dépendant de quel côté le nylon est relâcher. La direction de rotation est choisie par le réglage de (« **Direction** »)
Et vous avez deux choix ; (« **Normal** ») et («**Revers** »). NB ! Ce choix doit être fait avant d'embobiner la ligne. Si vous choisissez la mauvaise direction, la ligne ne sera pas embobiner correctement.

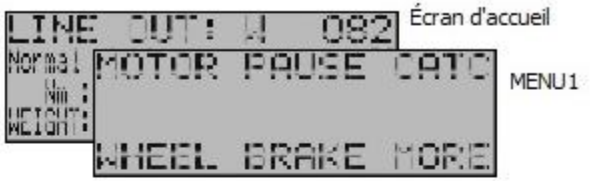
Regarder la photo pour voir quelle direction vous voulez la machine.

L'écran du « **Compteur** » peut faire un essai d'installation pour voir si le compteur de roue fonctionne adéquatement.
Les aimants de la roue passent une fois devant le compteur de la roue par révolution. Réduit le **TIRE** à zéro et tourne la roue lentement à la main. Vous pouvez voir les récepteurs A et B changés quand les aimants passent. 1 indique pas de signale and 0 indique un signale. Pour plus de détailles, lire à la page 44, dépannage.

Noter que cette photo démontre l'interieur de la roue

MENU MOTEUR PLUS

PV



Écran d'accueil

MENU1

ROUE

Réglages pour nylon et roue. Appuyer sur **[5].** Si vous appuyer sur **[4]**, vous allez vous retrouver dans le sous-menu décrit à l'autre page.

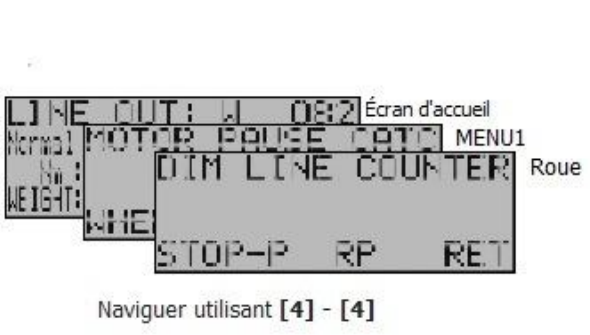
Naviguer utilisant **[E]** - **[4]**

RP [5] (RP- impulsions) PV c'est inversion des pôles magnétiques de l'embrayage. Quand la machine est en opération les valeurs pv renverse les pôles en éclats courts assurant une libération lisse et facile de la ligne. Si l'embrayage glisse beaucoup durant la tire de capture, l'embrayage peut devenir magnétique en permanence ainsi utilisant les valeurs de pv pour remédier au problème.

RP – pulsations on aussi était utilisé dans le BJ5000 mais seulement quand une carte PV était utilisé. Il est maintenant standard dans le dernier modèle BJ5000.

EX est équipé pour une carte PV plus avancé. Cette carte ne contrôle pas seulement les pulsations RP mais permet à l'embrayage de fonctionner à 50% dans chaque pôle.

Les fonctions pour 12V et 24V ne sont plus utilisé. Seulement les fonctions suivantes peuvent être ajustées :
(« **T1** ») est la longueur de pulsations en millisecondes.
(« **T2** ») est la pause entre les pulsations en 1/10 de secondes.
(« **Pulse** ») est le montant de pulsations envoyé à l'embrayage.



STOP - P

Réglages pour arrêt point /zéro point
Choix **[1]** et **[3]**. Choix **[2]** et **[4]**
sont sur à l'autre page...

MENU ARRÊT DE ROUE

ZÉRO

POULIE

Même si le moteur s'arrête quand la (« longueur de Jig ») est tiré vers le haut sur AUTO, il peut aussi être arrêté ou s'arrêter en mode AUTO et MANUEL si **Arrêt est à 0**, **Arrêt dans l'eau**, ou **Arrêt à la poulie**, ou si vous appuyer sur **[S]**.

ZÉRO [1] (« **Arrêt à 0** »). Cette fonctionne détermine si le moteur doit s'arrêter ou non quand il atteint zéro. L'option pour s'arrêter à zéro est « arrêt à la poulie » (voir ci-dessous). Cette fonctionnalité peut être utilisée si le nylon est exposé à trop de pression (élasticité) et donc la profondeur est différente.
« L'arrêt à la poulie » et « L'arrêt à zéro » peut être utilisé individuellement, ensemble ou déconnecté. Si les deux sont désactivés, « L'arrêt dans l'eau est toujours actif.

« **VITESSEMIN».** Si « **Arrêt à zéro** n'est pas utilisé, vous obtenez accès à (« **Vitessemin** »).C'est la vitesse du moteur après le point zéro est passé en mode AUTO. Ceci est lorsque le compteur indique des nombres négatifs.

POULIE [3] (« Arrêt à la poulie ») Au lieu de « **Arrêt à 0** », vous pouvez obtenir l'arrêt du moteur lorsqu'un pivot va dans la poulie. Quand la roue s'arrête, le moteur s'arrête après un temps assez court. (Peut être quelques secondes). Si vous voulez que la roue soit stationnaire pour une période plus longue pendant la pêche, « **l'arrêt à la poulie** » est actif seulement alentour du point zéro. Le choix (« **Profondeur au-dessus »**) le détermine. **« Arrêt à la poulie »** l'emporte **sur « Arrêt dans l'eau »**

« **Redémarrage** » est une fonctionnalité pour un temps spécifique la machine démarre automatiquement une fois « arrêt à la poulie » a eu lieu. Ceci est la même chose qu'appuyer sur **[A]**.

"**Réinitialisation automatique**" remet le compteur à zéro automatiquement lorsque **"Redémarrage"** se produit.

MENU ARRÊT-P DE ROUE
EAU
ARRÊT DOUX

Ecran d'accueil
MENU1
ROUE

Naviguer utilisant **[E]**- **[4]** - **[4]**

ARRÊT-P

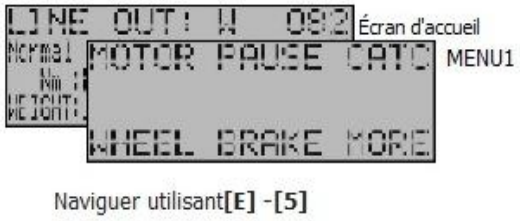
Réglages pour arrêt point /zéro point
Choix **[2]** et **[4].**

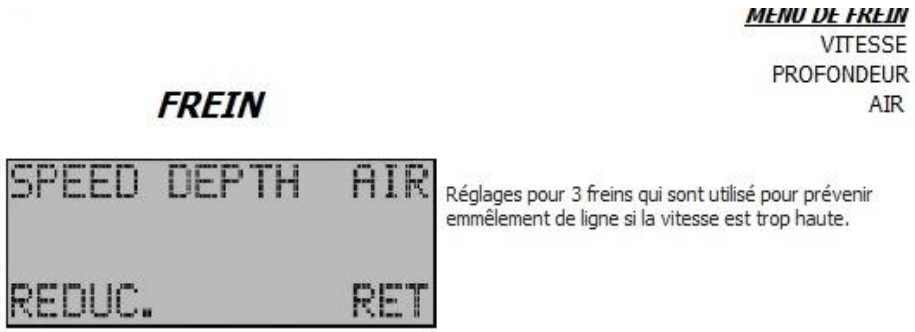
MER [2] (« **Arrêt dans l'eau** ») est juste comme (**Arrêt à la poulie** »). Un temps maximum que le moteur peut tourner quand la roue s'arrête excluant la capture de fond. Le temps peut être court, mais ne peut pas être 0. Le temps maximum que le moteur peut tourner est 99.9 secondes après que la roue s'arrête. Temps par défaut : 30.0 secondes.

Doux. [4] est le (« **Arrêt doux à 0** ») C'est quand le compteur approches zéro et le moteur réduit ça vitesse. On l'utilise pour empêcher la perte des captures. Ce réglage est le nombre de révolutions de la roue utilisé quand la vitesse est réduite. Calculer à partir de la baisse vitesse de la roue à la («**Vitessemin** ») si (« **arrêt à 0** ») est déclenché. Voir page précédente.

La valeur par défaut pour (« **Arrêt doux à 0** ») en **AUTO** s'est 8 révolutions de la roue.
L' (« **Arrêt à 0** ») est activé et (« **Vitesse de tire** ») est réglé à 150 RPM. La vitesse du moteur est réduite en ce basant sur cette formule : 1/8 x 150 RPM = 18.75 RPM pour chaque révolution pour les 8 dernières révolutions. Si la roue est encore sortie, cela augmente par les mêmes valeurs.

Si (« **Arrêt à 0** ») aurait été mutilé dans cette exemple, la vitesse réduite aurait été à la («**Vitessemin** ») en utilisant la formule : 1/8 x (150- **Vitessemin).**





VITESSE [1] (Frein de vitesse) Cette fonction est activée si le poids va trop vite. Ils fonctionnent ensemble et le frein constant FREIN pour éviter un retour arrière de la ligne quand il en reste plus. Vous pouvez décider à quelle vitesse et à quelle puissance le frein de vitesse peut être régler. Quand une certaine vitesse de la roue est atteinte, le frein l'actionne automatiquement avec le temps et la puissance sélectionné. Les valeurs à défaut sont 600 RPM à la roue, 20 % du pouvoir maximum du frein, et un temps de freinage de 1.0 secondes.

Profondeur [2] (Frein de profondeur) Cette fonction se met en marche si le plomb approche le réglage de profondeur trop rapidement. Un arrêt plus doux est atteint par cette fonction. Si la vitesse de réglage est dépassée, le frein s'engage pour un certain temps et avec une certaine puissance. La valeur par défaut est 400 RPM, 10% de la force maximum du frein et le freinage arrive à 1.0 seconde avant la profondeur est atteint.

AIR [3] (Frein à air) Ce frein est similaire au frein de vitesse. La différence c'est qu'il est actif au dessus d'une certaine profondeur (« Plus de profondeur »). Le frein est conçu pour réduire la vitesse du début, par exemple Pêche au maquereau avec hameçons à venir dans l'eau. Le temps de freinage et puissance est le même que **FREIN DE VITESSE**, mais la **« VITESSE »** et la valeur de (« Plus de profondeur ») passe au dessus de la profondeur. Sous cette profondeur le **FREIN DE VITESSE** est en action. Les valeurs par défaut pré établies : 600 RPM et la profondeur0.0 veut dire que la fonction est désengagé des valeurs par défauts. La pêche au maquereau est normalement utilisée avec les valeurs 10-20 (« Plus de profondeur »).

REDUC. **[4] (Réduction de profondeur par frein)**
Avec l'augmentation de relâche de la ligne de pêche il y a également augmentation de la friction dans l'eau, qui agit alors comme un frein naturel. Le plomb sur la ligne de pêche devient plus difficile à sortir. Pour maintenir la force correcte de freinage, la force constante de freinage (BREMS) est automatique réduite avec une augmentation le la longueur de la ligne. La réduction est déterminée par la saisie d'un pourcentage de réduction, par exemple 20% de (BREMS) à une profondeur de 100m. En dehors d'une profondeur établie, il n'y a plus de réduction.

MENU
PAUSE
CAPTURE

Écran d'accueil

Naviguer utilisant **[E]**

MENY 1

MENU1 vous emmène à des réglages qui ne sont pas spécifique au programme choisi. Décrits plus bas les choix [2] et [3]

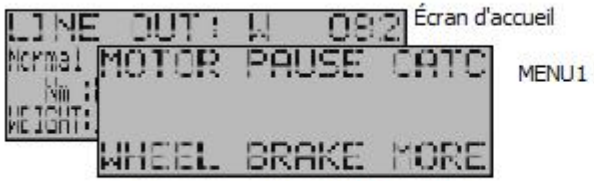
PAUSE [2] (« Pause AUTO ») est le temps que vous appuyer sur la touche **[A]** jusqu'à relâchement de la ligne. La pause est pour corrigé le plomb et la ligne avant le relâchement. Si vous appuyer **[A]** tout de suite, le plomb et les hameçons vont être relâché.
Quand le réglage de la profondeur de pêche est atteint, la **(« Pause de profondeur »)** est activé. Ceci est la pause avant que la machine commence à tirer **(« Longueur de Jig »)** Ceci est dans tous les programmes de pêche.

CAPTURE [3] (« Haut temps ») le temps la machine mesure le courant du moteur avant la CAPTURE est activé. Ceci est pour prévenir des petits coups à la ligne quand la capture est en marche. La valeur par défaut est de 0.1 secondes.

(« Bas Temps ») Si la ligne s'arrêt en descendant avant qu'elle atteint le fond ou la profondeur suspendu, c'est probablement que le poisson mords. Ceci peut actionner la CAPTURE. Le temps qui détermine cela est le temps d'une révolution de roue. Défaut c'est (SORTIE). La gamme est de 1 à 25 secondes. **NB (« Bas Temps »)** ne peut pas être combiné avec le programme de pêche de fond.

(« CAPTURE A – Frein de vitesse ») Si cet option est sélectionnée, la machine va enregistrée la CAPTURE quand la ligne saccades en descendant vers le bas.

(« Redémarrage ») Fonctionne de la même façon que **(« Redémarrage »)** et **(« Arrêt à la poulie »)** quand utilisé. (Voir le Menu ROUE – ensuite ARRÊT –P. **(« Redémarrage »)** commence quand **(« Arrêt à la poulie »)** n'est pas activé et peut être régler à une heure différente. La machine ne peut pas remettre automatiquement le compteur.



Écran d'accueil

MENU1

Écran de réglages, mesure les valeurs dans la machine, beep et code antivol. Sur les 3 autres pages, la fonction DISP [1] est expliqué. Fonctions [2]- [4] sont expliquées à la page suivante.

Naviguer en utilisant **[E]** - **[6]**

DISP [1] (« Luminosité ») est la luminosité de l'écran d'une valeur de 0 – 100%.

(« Éclairage ») est le temps que la lumière est allumée après avoir appuyé sur la touche. Le réglage peut être de 0.1 secondes à 60 secondes. Si on choisi **« ON »** l'écran reste toujours allumé, qui est le réglage à défaut.

(«Contraste ») Le noir dans l'écran. Il est régler par défaut à 80%. Si la machine est surélevée (niveaux des yeux ou plus haut), vous avez besoin d'une valeur plus basse de contraste ou vice versa.

(« Langage ») EX peut afficher le texte en deux langues : Anglais et Norvégien.

(« Avant-première ») Le temps que les valeurs de CAPTURE, NAPP, et FREIN sont affiché après avoir appuyer sur une des touches. Après ce temps, l'écran montre la photo principale.

(« Compteur Large – Temps d'affichage ») Nouveau sur le EX est le « L'affichage de la sortie de ligne ». Il apparait en 3 chiffres dans l'écran. , 32mm de haut et peut-être avec un signe moins en avant. Ceux-ci vont apparaitre après avoir appuyé sur [A]. Le symbole automatique n'apparait pas en même temps que les chiffes.

(« Texte d'aide ») La nouveauté dans EX c'est qu'il y a de la place pour le texte d'aide pour expliquer une fonction. L'écriture est petite et s'étends sur 8 rangs. **(« Texte d'aide »)** est le temps avant de le montrer. L'écriture apparait quand les touches sont appuyées, et le temps passé avec d'appuyer sur un autre touche. Le texte disparait quand vous appuyer sur [1]- [6]. Si vous ne voulez pas de texte, régler le temps à 100 secondes, ça va apparait comme « OUT ».

MENU2

Suite de DISP [1] (« Options pour la ligne du haut ») photo principal (voir page 8) peut afficher deux paramètres d'options sur la ligne 3 et la ligne 4. Ligne 3 démontre l'information des valeurs de CAPTURE, FREIN et TIRE quand les touches sont activées. Ligne 4 montre la valeur de 2 en tout temps.

Les options gratuites suivantes sont disponibles :

1. **Poids**. Montre la force du moteur. 0-100%. Chaque ligne indique 0.4 Amps approx. Et chaque plein bloc est 3 Amps. Une barre pleine est 20 Amps. La valeur est utilisée pour que la machine enregistre la CAPTURE. La CAPTURE s'actionne quand la valeur du POIDS est plus haute que la valeur de la CAPTURE sur une période prérégler **(CAPTURE de temps élevé)**, ou avec la vitesse lente du moteur.
2. **NM** (Mètre Newton) Montre combien de torque que le moteur peut donner. La valeur est contrôlé sois automatiquement par la valeur préétablie par défaut ou peut être augmenté/ réduit par la TIRE (établir le torque sur l'embrayage). Sinon, on peut complètement le changer manuellement.
3. **Rpm** Révolutions du moteur à la minute. (Quand l'embrayage glisse, vous allez avoir des vitesses différentes sur le moteur et les roues.
4. **Batt** Affiche le voltage de la batterie au moteur. S'est mesurer à l'intérieur de la machine où le câble de la batterie est relié à l'électronique.
5. **Boost** Affiche le travail de voltage interne du moteur. Cette option est utilisée quand un problème de moteur survient. La valeur normale doit rester entre 33-40V.
6. **Temp.** La température interne de la machine.
7. **KopNm**. (Mètres Newton) Montre le nombre de torque de l'embrayage.
8. **-----.** Il n'y a pas de valeurs affiché sur la ligne de l'écran**.**

Écran d'accueil

MENU1

MENU2

Réglage d'écran, mesures les valeurs, beep et code antivol. Fonctions **[2]**- **[4]** sont expliquées sur la page suivant.

Suite de DISP [1]

Le statut de l'écran d'accueil démontre des abréviations pour le statue de la capture et la roue. Les statuts suivants vont aussi être affichés.

« W » pour écrit. Valeurs moyens sont lus en mémoire. Ce symbole ne peut être fermé. Apparait quand l'électronique lis dans la mémoire. N'éteigniez pas la machine quand ceci arrive.

« + » Affiche que le courant du moteur dépasse le courant capture. Temps (« Capture – Haut temps ») débute et commence à enregistré qu'est qui arrive quand le temps est terminé. Si le courant du moteur baisse, un symbole disparait et le temps (« Capture – Haut temps ») est réinitialiser.

« - » Démontre que le courant du moteur est anormalement bas. Ceci montre le compte à rebours à la fonction « emmêlement » si permis. Plus de détails dans la section emmêlement.

« F » Montre quand (« **frein de vitesse** ») s'actives. Bon à voir spécialement si les valeurs sont en conflit avec le (« **frein de profondeur** »)

« D » Montre quand (« **Frein de profondeur** ») s'actives. Bon à voir spécialement si les valeurs sont en conflit avec le (« **Frein de vitesse** »)

« A » Montre quand (« **Frein air** ») s'actives, peut être utilisé pour ajuster cette valeur.

MENU2
INFO

Écran d'accueil

MENU1

Réglage d'écran, mesures les valeurs dans la machine, beep, et code antivol. Fonctions **[2]**-**[3]** sont expliqué ici. Cette page montre les choix **[2] INFO** et **[3] beep.** Choix **[4]** est sur l'autre page.

Naviguer utilisant **[E]** - **[6]**

Suite de DISP [1]

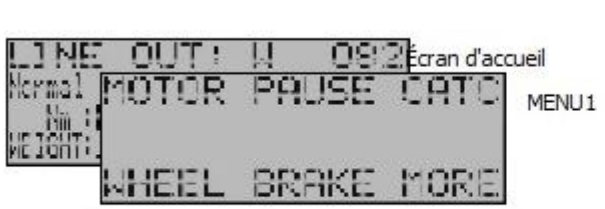
- **(« Montre le Profondeur de la Capture »)** Avec cette nouvelle option, la profondeur de la capture peut être désactivé et pas affiché jusqu'à la machine à remonté et s'est arrêter, ou peu être totalement désactivé. La programmation par défaut va toujours montrer la profondeur de capture quand la capture se produit.

INFO [1] (Information)

- **(« Voltage »)** Montre comment le bas voltage est mesuré à l'intérieur de la machine sur le tableau principale. S'il descend en bas de 10.0V, il va avoir un message d'erreur (« BATTERIE Faible ») accompagné par un beep constant. Le son va disparaitre quand le voltage va s'élever à plus de 10.0V. Appuyer sur n'importe quelle touche pour l'arrêter.
- **(« Driv volt »)** Voltage à l'intérieur de la batterie. C'est seulement utilisé quand il y a un problème avec l'embrayage/moteur. Voltage normal est entre 33-42V.
- **(« Température »)** Température mesuré à l'intérieur de la machine (c°).
- **(« Courant du moteur »)** Le courant du moteur utilisé est mesuré en Amps.
- **(« Valeur d'humidité du haut capteur »)** Humidité à l'intérieur de la machine est mesurée par le bord du haut. (Il ne démontre pas de valeur)
- (« **Valeur d'humidité du bas capteur »)** Humidité à l'intérieur de la machine est mesurée par le bord du bas. (Il ne démontre pas de valeur)

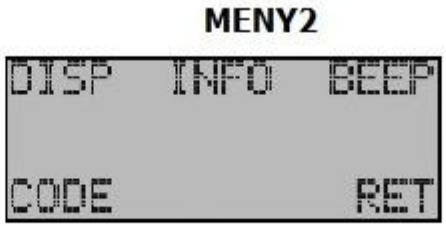
BEEP [1] (« Touche ») Active ou désactive les sons du clavier.

- **(« Nombre pour la capture »)** Combien de fois que la machine va beeper quand la capture est enregistrée. Il peut être arrêté avec la touche « OFF », ou peut être régler de 1 à 99 beep.
- **(« Pause à la capture ou Zéro »)** Après que la machine à tiré vers le haut avec la capture vous entendez un long beep and une pause plus longue, jusqu'à 60 secondes de pause. Vous pouvez l'arrêter en appuyant sur « OFF »



Écran d'accueil

MENU1



Réglage d'écran, mesures les valeurs dans la machine, beep, et code antivol. Code **[4]** sur cette page.

Naviguer utilisant **[E]-[6]**

CODE **[4]** La machine est construite avec une serrure électronique qui peut être activé par un code antivol. Si vous choisissez d'utiliser un tel code, la machine vous demandera ce code directement au démarrage. Le code peut être régler en utilisant des chiffres de 0-999999. Vous avez trois essayes pour tenter d'accéder à la machine avant qu'elle se barre. Si cet événement ce produit, vous devez contacter le revendeur pour un code d'accès. Le chiffre à la gauche du code qui se termine avec un « h » et le numéro de série qui apparait au démarrage doit être donné au revendeur. Éteindre la machine immédiatement et attendre pour votre nouveau code. Quand le nouveau code est entré, le code du client s'efface. La machine est ensuite activée avec le nouveau code. Le client peut maintenant ajouter son code.

(« Code Antivol à ») détermine si le code de vol doit être utilisé **(« Au démarrage »)** ou non **(« Jamais »).**

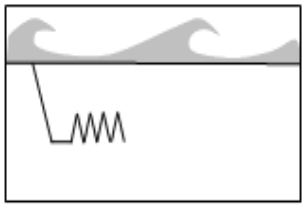
Pour sélectionner le code antivol, faites ceci : Appuyer **[E]** pour se rendre au MENU1. Sélection **[6]** PLUS pour se rendre au MENU2 et appuyer **[4]** CODE. Pour sélectionner le code à utilisé, appuyer sur **[P]** pour régler le code en appuyant CAPTURE **[2] [5]** et FREIN touches **[3] [6].** (Voir photo ci-dessous). Quand vous est satisfait du code, appuyé sur **[P]** pour confirmer et **[E]** pour retourner à l'écran d'accueil. La prochaine fois que vous redémarrer la machine, elle va demander le code antivol.

Touches **[2]** va vers la droite. Þ
Touches **[5]** va vers la gauche.Ü

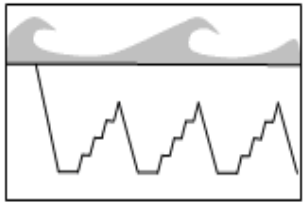
Touche **[3]** augmente le chiffre au dessus de la flèche de 1
Touche **[6]** réduit le chiffre au dessus de la flèche de 1

Programmes de Pêche

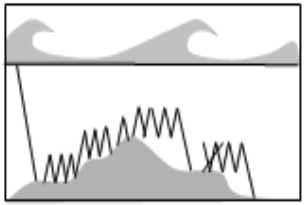
Ex à 6 différents programmes de pêche. Chaque programme est construit avec des paliers. Ici vous allez trouver une explication plus détaillé sur le fonctionnement et quelles valeurs vous avez à changer.



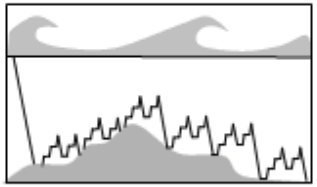
1. Pêche normal (N)
Voir page 31.



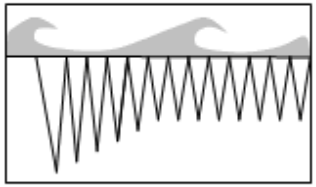
2. Jig en marches (S)
Voir page 15.



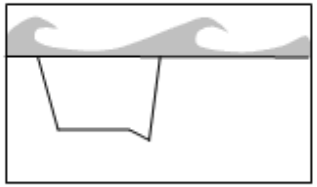
3.Pêche de fond (Bf)
Voir page 16.



4. Fond avec Jig en marches(BS)
Voir page 17.



5. Maquereau et calmar (M)
Voir page 18.

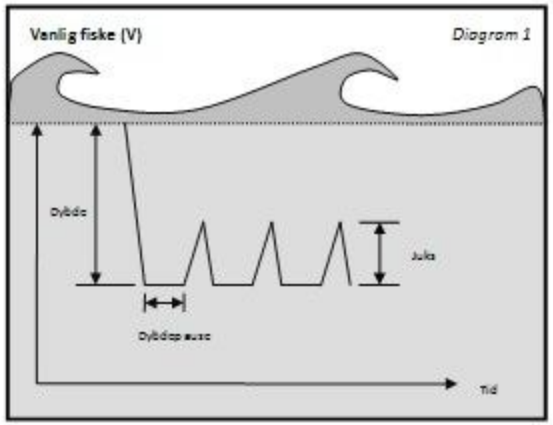


6. Trolle (T)
Voir page 19

PÊCHE NORMALE(N)

Le programme le plus simple. Voir Diagramme 1.
Comprend trois parties.

1. Profondeur : la profondeur vous voulez pêcher.
2. Jig est la longueur que vous voulez que la machine remonte avant qu'elle relâche et descends. (Longueur de la Jig).
3. Pause de profondeur est le temps que vous voulez que la machine attends avant de tirer la longueur de la Jig. La pause de profondeur peut être changée avec « PAUSE » dans le menu principale 1.



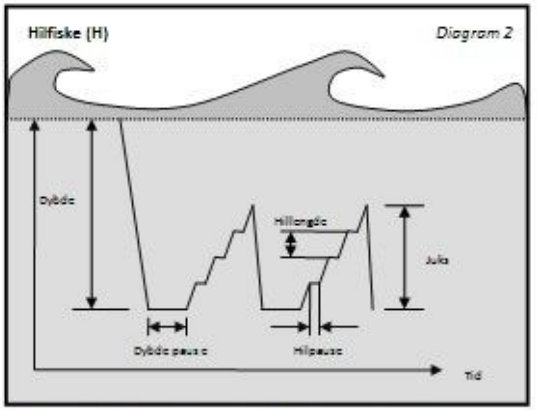
Le diagramme montre comment la pesé peut être montré sur un sondeur écho, avec la profondeur sur l'axe verticale et le temps sur l'horizontale.

Programmation de la « Pêche Normale » :

1. Appuyer **[P]** et vérifie si « Programme de pêche » est affiché sur la ligne du haut. Change le programme avec **[3]** et **[6]** pour que le programme est sur « pêche normale »affiché sur la ligne 3.
2. Appuyer **[P]** encore et ajuste la profondeur de pêche (« Profondeur ») utilisant 100'S, 10' S et 1's avec les touches **[1]- [6]**
3. Appuyer **[P]** encore et ajuste la longueur de la Jig (« Jig »).

NB Si (« *Jig* ») est régler à zéro, quand vous Appuyer **[P]** vous entrer dans le programme de pêche (« Trolle »). Voir page 36.

JIG EN PALIERS (INTERVAL) PÊCHE (S)



Jig en paliers veut dire pêche en intervalle ou tire graduelle.

Voir diagramme 2.

Divisé en jig avec des pauses entre.

Deux nouvelles fonctions à ce conformé :
(« Longueur de la marche ») est la longueur de la jig
(« Pause de la marche ») est la pause entre les jigs.

Exemple : Les valeurs suivantes sont régler : Profondeur 50 mètres, longueur de jig 7 mètres and finalement « Pause de la marche » 3 seconds. La machine va relâcher 50 mètres, arrêter pour un nombre de temps régler comme « Pause de profondeur », ensuite tiré la «Longueur de la marche » pour 2 mètres et arrêter. Elle va attendre 3 seconds « Pause de la marche », et ensuite continuer à tiré et faire des pauses jusqu'à la longueur de la jig de 7 mètres est tiré. Après que ceci est fait la machine va répéter ces fonctions jusqu'à l'arrêt par l'opérateur ou enregistrement de capture.

Programmation de « Jig en paliers » :

1. Appuyer **[P]** et vérifier que « Programme de pêche » est affiché sur la ligne du haut. Changer le programme en utilisant **[3]** et **[6]** pour que le programme est sur « Pêche en paliers » montré à la ligne 3.
2. Appuyer **[P]** et régler la « Profondeur ».
3. Appuyer **[P]** et régler la « longueur de la jig ».
4. Appuyer **[P]** et régler la « longueur de la marche ».
5. Appuyer **[P]** et régler la « pause de la marche ».

PÊCHE DE FOND (B)

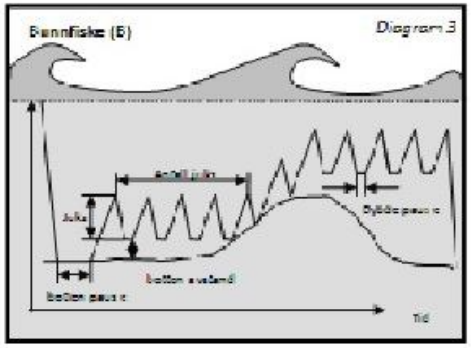
Veut dire pêche près du fond. Voir diagramme 3.

La machine va garder le plomb près du fond même si la profondeur change de temps en temps. La profondeur de pêche peut être choisie. Trois nouvelles fonctions est ajoutées à ce programme.

1. **Détecter le temps** – est le temps que ça prends à la machine pour enregistrer le fond de la mer. A partir de quand la roue cesse de tourner quand la machine commence à tiré est régulariser par la pause de fond. Puis la machine va tirer la distance de fond + la longueur de jig.
2. **Dist. Fond -** c'est la profondeur que la pêche va être entreprit dans le fond de la mer.
3. **No. de jig -** Ceci est nombre de jig que la machine va faire avant qu'elle va retrouver le fond de la mer encore.

Pêche de fond (B) Diagramme 3

Temps, détecté le temps, No. de jig, dist. de profondeur, pause de Profondeur.



Programmation de la Pêche de Fond :

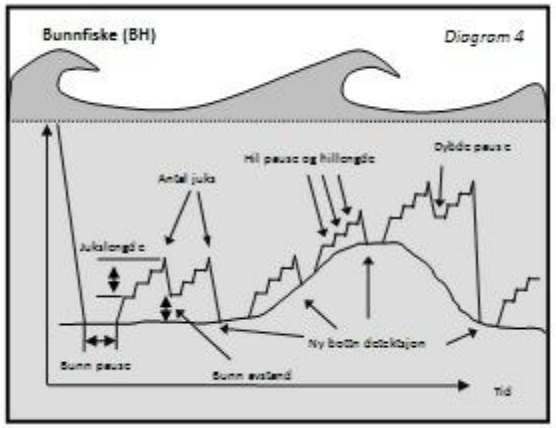
1. Appuyer sur la touche **[P] –** pour accès au menu du programme de pêche. Choisi pêche en profondeur à la ligne 3 de l'écran en utilisant les touches **[3]** et **[6]**
2. Appuyer sur la touche **[P]** encore. Choisi la PROFONDEUR. La profondeur peut être utilisée pour simuler un fond de mer, mais si vous voulez pêcher sur le fond de mer vous devez régler la profondeur plus creuse que le fond de mer actuel.
3. Appuyer sur la touche **[P]** encore et choisi la « Longueur de la Jig ».
4. Appuyer sur la touche **[P]** et choisi « Temps détecté » qui est le temps que le plomb atteint le fond de mer et que la machine commence à tiré. Quand le plomb frappe le fond ou ralentit, le temps de la pause de fond est conçu pour calculer une révolution de la roue. Si il n'y a pas de révolution de détecter la machine suppose que vous avez atteint le fond.
5. Appuyer sur la touche **[P]** et choisi votre « distance de fond ».
6. Appuyer sur la touche **[P]** et choisi le « No. de jig » avant de trouver le fond de mer encore.
7. Appuyer sur la touche **[P]** et choisi la « Profondeur Max ». Pour corriger votre ligne dans les courants forts ou à la dérive.
8. Appuyer sur la touche **[P]** et choisi « Tire de haut ». Combien de haut vous voulez que la ligne monte après avoir atteint la profondeur max.

Pêche de fond avec paliers (BS)

FOND AVEC PALIERS (BS)

Une combinaison de Pêche de fond et Pêche de jig en paliers. Voir Pêche de fond (page 32) et Pêche de jig en paliers (page 33) pour les détails.

Ce programme de pêche combiné n'utilise pas de nouvelles commandes. Tous les paramètres utilisé dans les deux méthodes sont utilisées ici.



Programmation de « Pêche de fond avec paliers » :

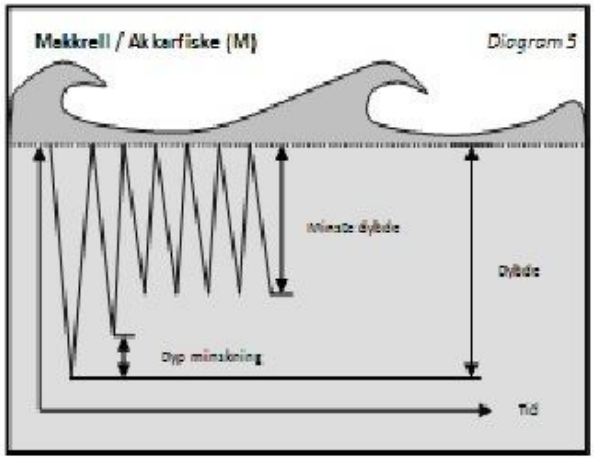
1. Appuyer sur la touche **[P] –** pour accès au menu du programme de pêche. Choisi « Pêche de fond avec paliers » à la ligne 3 sur l'écran en utilisant les touches **[3]** et **[6].**
2. Appuyer **[P]** et régler la « Profondeur ».
3. Appuyer **[P]** et régler la « Longueur de jig ».
4. Appuyer **[P]** et régler « Temps détecté ». (Voir page 33 pour détails).
5. Appuyer **[P]** et régler « Dist. de fond ». (Voir page 33 pour détails).
6. Appuyer **[P]** et régler « No. de jig».
7. Appuyer **[P]** et régler « Longueur de marche» (Voir page 32 pour détails).
8. Appuyer **[P]** et régler « Pause de marche» (Voir page 32 pour détails).
9. Appuyer **[P]** et régler « Profondeur max.» et **[P]** encore pour régler « Tire du haut ». Pour en savoir plus voir page 7.

MAQUEREAU et CALMAR (M)

Ce programme est utilisé pour la trolle aux maquereaux et peut aussi être utilisé pour le calmar.

La «Longueur de jig » n'est pas utilisé dans ce programme car la machine va tiré la ligne jusqu'en haut au »Point zéro » à chaque fois.

1. **Réduction de profondeur** c'est la réduction de profondeur après chaque tire. Ceci est utilisé pour attiré le poisson près du bateau.
2. **Profondeur minimum** est la profondeur que la machine va éventuellement se rendre et continuer à pêcher.



Exemple : Si la profondeur est régler à 50 mètres, la «Réduction de profondeur» est 5 mètres et la profondeur minimum est de 30 mètres, voici ce qui ce passera :
Quand **[A]** est appuyer, la machine va sortir 50 mètres, freiner et tiré la ligne jusqu'au « Point zéro », et va ressortir 45 mètres. (50-5=45) La machine continue jusqu'à une profondeur de 35 mètres. Si vous appuyer sur **[S]** et si le programme est redémarrer en appuyant sur **[A]**, la machine va redémarrer avec encore 50 mètres.

Programmation de « Pêche aux Maquereaux » :

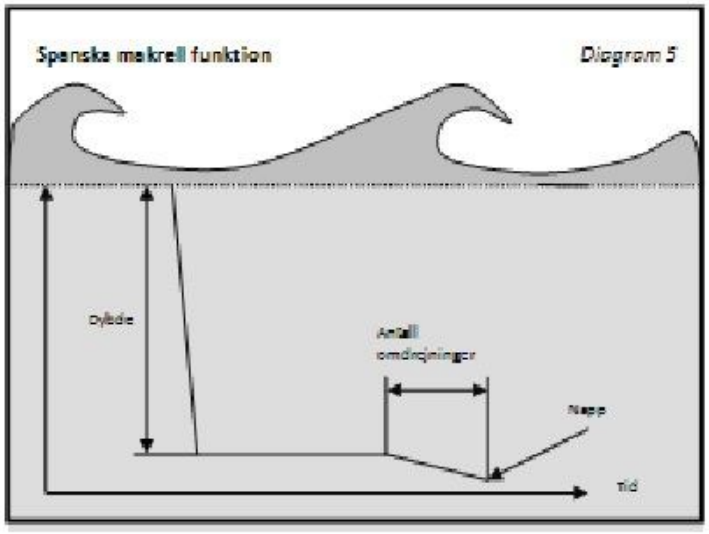
1. Appuyer sur la touche **[P] –** pour accès au menu du programme de pêche. Choisi « Pêche aux Maquereaux » à la ligne 3 sur l'écran en utilisant les touches **[3]** et **[6].**
2. Appuyer **[P]** et régler la « Profondeur ».
3. Appuyer **[P]** et régler la « Réduction de profondeur ».
4. Appuyer **[P]** et régler la « Profondeur minimum ».

LA TRAINE (N)

À la « Traine »la machine sort la ligne à une profondeur régler et puis maintiens cette profondeur en utilisant le (**« Tire de profondeur »).** Ceci est unique est seulement utilisé dans cette fonction.
(« Longueur de jig ») n'est pas utilisé, mais réglé à 0. Après, la fonction de « Traine » démarre. La machine enregistre la capture de ligne qui est tiré de la roue.

Révolutions : Le nombre de révolutions de la roue avant la capture est enregistrée.

Tire de profondeur : C'est le pouvoir qui garde la roue stationnaire après le freinage initiale (TIRE) quand le réglage de la profondeur est atteint. La valeur de celle-ci doit être sous la valeur de (TIRE) afin que le poisson tire la ligne de la roue quand accroché, mais en même temps il doit être plus haut que la valeur du (FREIN) pour que la ligne ne soit pas tirée par le plomb.



Programmation de la « Traine »

1. Appuyer **[P]** et vérifier que le « Programme de pêche » est affiché sur la ligne du haut. Changer le programme utilisant **[3]** et **[6]** pour que le programme est sur « Pêche normale » affiché sur la ligne 3.
2. Appuyer **[P]** et régler la « Profondeur ».
3. Appuyer **[P]** et régler la « Longueur de jig » à 0.
4. Appuyer **[P]** et régler « Révolutions de capture » à plus de 0. Ceci active la « Traine »
5. Appuyer **[P]** et régler « Profondeur de Tire min. » au montant requis. Cela doit être régler pour que la roue tiens juste le plomb sans que le roue bouge d'une place entre les valeurs pour le frein et la force de tire.
6. Appuyer **[P]** et régler « Profondeur de Tire max. » au montant maximum requis pour garder la roue stationnaire.
7. Appuyer **[P]** et régler « Impulsion de profondeur de tire ». C'est le nombre de révolutions que la roue va se laisser entraîner tout en augmentant la traînée du min.au max.

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte D'affichage	Min	Max	Fact.	Marches	Unité	Description
Sortie de ligne	0	999	-	1	M/Ftm/Ft	Écran de texte normal
Programme de pêche	0	4		1	Pêche Normale, 1=Jig en paliers, 2=Pêche de fond	
					3=Fond avec marche, 4=Pêche aux maquereaux	
	PROGRAMMATION DE PÊCHE NORMALE					
Profondeur	0	999	20	1	M/Ftm/Ft	Profondeur de Pêche
Longueur de Jig	1	100	2	1	M/Ftm/Ft	Longueur de Jig
PROGRAMME DE PÊCHE NORMAL AVEC TRAINE (Longueuer de Jig = 0)						
Révolutions de Capture	UT	30	UT	1	Revs	Fonctionalité de la pêche à la traine: Nombre de révolutionsà la profonceur établi avant l'enrégistrement de la capture.
Prondeur de tire - Min	0	20	1	1	%	Traine: Le pouvoir que le moteur doit avoir pour tenir la ligne stable quand la profondeur prédéterminé est atteint. Si la ligne n'est pas stable, le pouvoir doit être augmenter.
Profondeur de Tire - Max.	0	20	4	1	%	Traine: Le pouvoir maximum que le moteur à besoin pour rester stable.
Pulstions de profondeur de tire	0,1	16,5	0,1		Revs	Combien de révolutions de la roue de Min. à Max. durant la traine.
		PROGRAMME DE JIG À PALIERS				
Longueur	1	100	2	1	M/Ftm/Ft	Longueur de marche
Pause	0,5	10	2	0,1	Secondes	Pause de marche
		PROGRAMME DE PÊCHE DE FOND				
Pause de fond	0,5	999,9	2	0,1	Secondes	Le temps passé avant enrégistrement du fond de mer
Distance de fond	0	20	2	1	M/Ftm/Ft	La distance du fond de mer dans pêche de fond
No. de jig	1	25	10	1		Nombre de jig avant de retrouver le fond de mer encore
Profondeur max.	1	999	999	1	M/Ftm/Ft	Quand cette profondeur est atteint, l amchine remonte la ligne
Tire	1	100	50	1	M/Ftm/Ft	Combien que le machine va tiré quand elle atteint la profondeur max. La longueur est mésuré en %.

Table des Valeurs

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marche	Unité	Description
		PROGRAMME PÊCHE AUX MAQUEREAUX				
Pause de profondeur	1	10,0	1	1	M/Ftm/Ft	La pause quand la profondeur est atteint avant la tire du programme de maquereaux.
Réduction de profondeur	1	10,0	2	1	M/Ftm/Ft	Réduction de la profondeur de pêche après chaque tire.
Profondeur min.	0	999	5	1	M/Ftm/Ft	Profondeur de pêche finale dans le programme de maquereaux après tous les réductions de profondeurs sont terminées.
		MOTEUR (MENU1)				
		JIQ				
Démarrage en douceur pour vitesse de jig	SORTIE	10,0	1	0,1	Secondes	Accélération du moteur dans les programmes de pêche
Vitesse au jig	1	160	120	1	RPM	Vitesse de jig
		CAPTURE				
Vitesse à la capture	1	160	50	1	RPM	Vitesse directement après la capture est enregistré.
Temps de vitesse de la capture	SORTIE	60,0	SORTIE	0,1	Secondes	Vitesse: "Vitesse de capture" s'actionne avant que la "Vitesse de tire" embarque. Réglages par défaut sont "Sortie". Fonction "Vitesse de capture" est désactivé. La vitesse de capture deviens directement "Vitesse de tire".
		TIRE				
Démarrage en douceur	SORTIE	10,0	2,0	0,1	Secondes	Temps d'accélération entre "Vitesse de capture" et "Vitesse de tire", si "Vitesse e capture" est utilisé.
Vitesse	1	160	120	1	RPM	Vitesse de tire après que la capture est enregistré
		REMONTAGE MANUEL				
Démarrage en douceur	SORTIE	10,0	2,0	0,1	Secondes	Temps d'accélération manuellement tiré
Vitesse	1	160	120	1	RPM	Vitesse quand manuellement tiré

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marche	Unité	Description
EMMÊLEMENT						
Vitesse	SORTIE	160	SORTIE	1	RPM	Vitesse pour empêcher l'emmêlement
Valeur limite	0	20	4	1	AMP	Limite de sous courant pour l'emmêlement
Temps de mesure	1	50	10	0,1	Secondes	Le temps que le sous courant est atteint avant l'emmêlement s'active
Distance	0	99	5	1	M/Ftm/Ft	Distance de profondeur de pêche avant "l'emmêlement s'active
PAUSE (MENU1)						
Auto	0,5	10,0	0,5	0,1	Secondes	Temps après avoir appuyer sur auto jusqu'à relâchement de la ligne. Ceci permet à la ligne de se redresser après la ligne est lancée.
Pause de profondeur	0,5	25,0	0,5	0,1	Secondes	Pause à la profondeur de pêche après le tire de la longueur de jig.
CAPTURE (MENU1)						
Temps écoulé	0,1	10,0	1,0	0,1	Secondes	Temps écoulé avec la capture est enregistré quand la longueur de jig est tiré. Ceci est la méthode la plus utilisée.
Temps d'arrêt	1,0	25,0	SORTIE	0,1	Secondes	Enregistrement de la capture si le plomb s'arrête en descendant. Cette fonction n'est pas disponible quand la pêche de fond est utilisé.
Capture à la vitesse du frein	SORTIE	Entré	SORTIE	—	—	La capture peut aussi être enregistré si la vitesse de la roue est trop haute et la vitesse du frein s'active.
Vitesse du moteur sous la vitesse de jig	SORTIE	100	50	1	%	La détection de la capture est possible quand la vitesse du moteur est basse, raison, trop grosse capture. Réglage par défaut est moins de 50% et si la vitesse de Jig est régler à 150 RPM, la capture est détecter quand la vitesse du moteur est plus basse qu' 75 RPM.
Luminosité	SORTIE	100	100	1	%	Luminosité de l'écran
Redémarrage automatique	SORTIE	99,9	SORTIE	0,1	Secondes	Quand la machine a tiré la capture et s'est arrêter, elle peut redémarrer automatiquement après un lapse de temps. À être utilisé pour les décrocheurs automatiques.

Table des Valeurs

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marche	Unité	Description
ROUE (MENU1)						
DIM						
Largeur de Roue	1	99	80	1	mm	La largeur de roue en mm. Pour mesuré correctement la profondeur. La roue standard est 80mm.
NYLON						
Diam. du Nylon	1,5	5,0	1,4	0,1	mm	Diamètre du nylon en mm. Pour mesuré correctement la profondeur. Voir page 18.
Quantité de Nylon	130	400	170	1	mm	La quantité de nylon sur la roue. Voir page 18.
Compteur						
Unité	Mètre - Brasse - Pieds				M/Ftm/Ft	Choisi l'unité de mesure que vous avez besoin.
Direction	Revers - Normal					Décide du moteur et la direction du compteur
Impulsions de la roue	11-01-00-10-11 ou 11-10-00-01-11					Teste du compteur. Compteur A et B doit suivre la formule pré-écrite peu importe la direction. Voir page 45.
ARRÊT-P (sous menu de Roue dans MENU1)						
ZÉRO						
Arrêt à 0	Sortie	Entré	Entré	—	—	Le moteur va s'arrêter quand zéro est atteint
EAU						Temps d'opération maximum si le plomb s'arrêt. Le temps ne peut pas être désactivé.
Temps	1,0	99,9	30,0	0,1	Secondes	
POULIE						Temps que la roue doit être stationnaire avant que "Arrêt à la poulie" est enregistré. Ceci peut être utilisé au lieu de "Arrêt à zéro" et peut être désactivé.
Temps	Sortie	99,9	Sortie	0,1	Secondes	
Profondeur au dessus	1	50	20	1	M/Ftm/Ft	Arrêt à la poulie est enregistré au dessus de cette profondeur.
Redémarrage	0,1	60	UT	0,1	Secondes	Redémarrage du programme après "Arrêt à la poulie" est atteint.
Zéro Auto	Sortie	Entré	Sortie	—	—	Cette fonction redémarre le compteur à chaque que vous appuyer sur [A] ou si "Arrêt à la poulie" est activé.

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marches	Unité	Description
Doux DT						
Doux arrêt à 0 en mode auto	Sortie	99	8	1	Révolutions	Par combien de révolutions est-ce que la réduction de vitesse est divisé
Doux arrêt à 0 en mode manuel	Sortie	99	Sortie	1	Révolutions	Par combien de révolutions est-ce que la réduction de vitesse est divisé
PV.						
Largeur d'impulsions					mS	Longueur du revers de la polarité de l'impulsion
Pause de l'impulsion					Secondes	Pause entre les impulsions
Nombre d'impulsions						Le nombre d'impulsions
FREIN (MENU1)						
FREIN DE VITESSE						
Force	Sortie	0	20	1	%	Combien de force le frein applique quand le frein de vitesse s'actionne
Temps de freinage	0,1	5,0	1,0	0,1	Secondes	Quel est la duré de temps du frein
Vitesse	50	900	600	1	RPM	A quelle vitesse le frein de vitesse embarque
FREIN DE PROFONDEUR						
Force	UT	0	20	1	%	Combien de force le frein de profondeur doit prendre
Temps de freinage	0,1	5,0	1,0	0,1	Secondes	Pour combien de temps le freinage va durer
Vitesse	50	900	600	1	RPM	À quel vitesse le frein va embarquer
FREIN À AIR						
Vitesse	50	900	600	1	RPM	À quel vitesse le frein a air va embarquer
Au dessus de la profondeur	0	999	0	1	M/Ftm/Ft	Passer quel profondeur que le frein va embarquer

Table des Valeurs

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marches	Unité	Description
ÉCRAN (MENU2)						
Contraste	0	100	70	1	%	Ajustement du contraste d'écran
Lumière arrière	0	100	80	1	%	Quel force est la lumière arrière de l'écran
Temps de lumière	Sortie	Entré	Entré			Combien de temps la lumière d'arrière reste allumé après que le dernière touche est appuyer
Langue	Norvégien, Anglais					Choix de langue
Temps d'affichage	0,5	20,0	4,0	0,1	Secondes	Le temps que les valeurs s'affiche pour capture-tire-freinage après avoir appuyer sur la touche
Gros compteur	-999	999	000	1	M/Ftm/Ft	Montrer la sortie de ligne utilisant de chiffres de 32mm de haut
Valeur 1						Valeur affiché à la ligne 3 de l'écran d'accueil. Voir page 9 et 26
Valeur 2						Valeur affiché à la ligne 4 de l'écran d'accueil. Voir page 9 et 26
Texte d'aide	Sortie	10,0	Sortie	0,1	Secondes	L'aide peut être affiché sans appuyer sur une touche
INFO (MENY2)						
Voltage		35			Volt	Voltage de batterie externe
Temp		120			Celsius	Température dans la machine
Amps					Amps	Pouvoir que le moteur utilise
Humidité haut					%	Humidité sur le haut de la carte d'affichage
Humidité bas					%	Humidité sur le bas de la carte d'affichage
Boost-voltage					Volt	Voltage interne

TEXTE D'AFFICHAGE

Texte d'affichage	Min	Max	Fact.	Marches	Unité	Description
BEEP (MENU2)						
Son du clavier	Sortie	Entrée	Entrée	–	–	Choisir pour le son du clavier est à On ou Off
No. De beep à la capture	Sortie	99	30	1	Pcs.	Combien de beep à la capture
Beep de capture à pause 0	Sortie	66,0	5,0	0,1	Secondes	Longueur entre chaque beep quand on remonte la capture.
CODE (MENY2)						
Code antivol à	Jamais - Au démarrage - Batterie déconnecté					Choisir le code pour le démarrage ou pas du tout.
Code antivol?	000000	999999	–	1	–	Code antivol
Photos montrer automatiquement						
Profondeur de capture	1	999	–	1	M/Ftm/Ft	Affiche à quel profondeur la capture à été enregistrée.
belitronic's						Affichage de départ avec l'information de:
BJ5000Ex						
VersionX.X						Version du programme.
Système XXV						Voltage utilisé (12v ou 24v)
Numéro de série						Numéro de série sur le tableau principal.
Valeurs par défaut						S'affiche si [Z] est appuyer pour 3 secondes.
BATTERIE BAS!						Avertissement. S'affiche seulement quand la batterie du bateau est mesuré en bas voltage à la machine. Utiliser [E] pour retirer le message.
Mémoire en défaut Appuyer enter						Avertissement. Mémoire en défaut, après cette affichage la machine va remettre les valeurs par défaut.

Guide de Dépannage

Guide de Dépannage

1. Appuyer sur l'arrêt d'urgence
2. Est-ce que la machine s'est arrêter ? Si non, l'arrêt d'urgence peut être ajusté. (Situé sur le panneau d'affichage)
3. La roue devrait tourner facilement si l'embrayage n'est démagnétisé or sale
4. Relâcher l'arrêt d'urgence. Si le moteur démarre, aller à 5. Le moteur est mort ? Est-ce que le plus et moins sont bien branchés ? L'arrêt d'urgence à peut être besoin d'être ajuster. Si vous avez encore des problèmes contacter l'atelier de service.
5. Si l'écran affiche correctement le texte au départ et l'écran d'accueil (« Sortie de ligne ») allé à 6. Si le texte est illisible ou la machine gèle avant que l'écran d'accueil est affiché c'est que le panneau d'affichage doit être remplacé.
6. Si le moteur est correcte, aller à 7. Si non, le problème peut être le panneau principal ou le panneau d'affichage.
7. Si tous les touches fonctionnent aller à 8. Si non, le panneau d'affichage doit être remplacé.
8. Tenir appuyer le [Z] jusqu'à réinitialisation par défaut est sur l'écran. Réduire CAPTURE à zéro. Tapez [U] pour que le moteur démarre. S'il démarre, aller à 9. Si ça ne fonctionne pas, fonctionne-t-il en mode automatique. Si oui, c'est que la touche [U] est brisée et le panneau d'affichage doit être remplacé.
9. Est-ce que la SORTIE DE LIGNE compte au négatif (-001, -002, etc.). Le problème peut venir des panneaux de circuits ou les aimants dans la roue. Lire le compteur de MESSAGES D'ERREUR. Avez-vous changé la roue dernièrement ?
10. Arrêter le moteur, attacher la ligne solidement, et redémarrer le moteur. Augmenter graduellement le TIRE. Est-ce que le pouvoir d'usage augmente et la roue a-t'il plus de force ? S'il n'y a pas de force c'est que le problème peut être dans l'embrayage ou que les câbles sont endommagés. Le panneau principal peut aussi être endommagé. Y-a-t-il 30 kg de tire à la roue avec 100% de TIRE et l'embrayage ne glisse pas ? Si oui, aller à 11. Si non et l'embrayage glisse quand le tire est augmenter (« Torque augmente avec « TIRE ») un peu de pourcentage. Si ça ne règle pas le problème, ça peut être l'embrayage, les câbles ou les panneaux de circuits. Si « Batterie faible » est affiché c'est que la batterie ou les panneaux principaux sont défectueux.
11. Y-a-t'il des sons quand on appuie sur les touches ? Si le son du clavier est en fonction et qu'il n'y a pas de sons, c'est que le problème vient du panneau d'affichage.
12. Aller au menu pour (« Led de Capture »). Voir page 24. Augmenter à 100%. Si les lumières ne fonctionnent pas c'est que le problème est sur le panneau d'affichage et vous pouvez contacter l'atelier de service.

MESSAGES D'ERREUR

BATTERIE FAIBLE

Le voltage à la machine est plus bas qu'il devrait être. Le panneau principale envoie un signale d'alarme quand le voltage descends plus bas que 10v. Note : Si la machine fonctionne sur 24v, le voltage est ajusté automatiquement à 12v, ceci veut dire que le système fonctionne sur 10v. Le moteur va tourner lentement et il n'y aura pas beaucoup de pouvoir à la roue, si cela arrive, vérifie le câble de la batterie, connections et batterie.

ERREURS DE MEMOIRE

Si l'écran affiche « erreur de mémoire » le clavier (KEX) à besoin doit être remplacé. Si l'écran affiche « erreur MEX » le panneau principal (MEX) à besoin d'être remplacé.

COMPTEUR DE ROUE

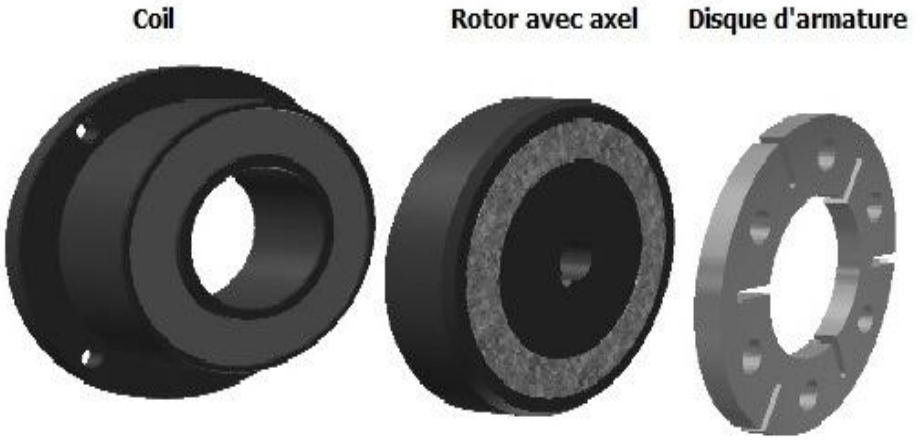
Compteurs A et B doivent, peu importe la direction de rotation, afficher la séquence 11-10-00-01-11 ou11-01-00-10-11 quand l'aimant de la roue passe. Si la roue est en mode stationnaire, les chiffres doivent être stationnaires aussi. Ceci démontre que le (COMPTEUR) fonctionne correctement. Prenez note que dans cette photo les pulsations ne sont pas calculer en pieds, brasses ou mètres, mais en révolutions du moteur. Si A ou B ne réponds pas, vous pouvez avoir un problème soit des aimants dans la roue ou des compteurs qui sont situés sur le panneau du circuit principal.

MAINTENANCE

EMBRAYAGE

L'embrayage devrait être nettoyé à des intervalles réguliers, au moins une fois par année. Si la ligne ne se déroule pas quand vous appuyer [A], vous devriez vérifier l'embrayage. Ça peut être de la saleté ou de la crasse qui dérange l'embrayage. La même chose peut arriver à la machine si elle n'a pas été utilisée pour une longue période de temps.
Pour nettoyer l'embrayage faire ce qui suit. Enlever la vis du centre qui tient la roue en place. Enlever délicatement la roue. Le disque d'armature est lâche, éviter de la perdre, surtout si vous faites ceci à bord du bateau. Tirez le rotor du axel, il peut être bien assis, mais normalement il est facile à enlever. Nettoyer tous les pièces avec un dégraissant chimique comme de l'alcool, esprit technique, acétone, etc. Frottez délicatement le disque d'armature et le rotor avec du papier d'émeri.

Vérifier une fois par année pour voir si l'humidité est entrée dans la machine. Desserrer les 8 vis et enlever le couvercle de devant. Regardez s'il n'y a pas de condensation et possibilité de corrosion sur l'écran/panneau principal, ensuite laisser la machine sécher. Un nouveau joint de silicone est recommandé après l'avoir ouvert spécialement s'il y avait des signes de condensation. Utiliser du téflon ou quelque chose de similaire sur les vis vue que l'acier inoxydable et l'aluminium ne se mélange pas trop bien.



DONNÉES TECHNIQUES

Pesanteur de la machine	15,3 Kg
Puissance utilisé à plein pouvoir 12 volts	20 Amps max
Puissance utilisé à plein pouvoir 24 volts	10 Amps max
Moyenne de consommation de pouvoir :	1-3 Amps
Plage de tension :	12-30 Volte DC
Dimension du câble :	7 mètres 1,4 mm nylon
Capacité du nylon :	˜500 Mètres, 1,4 mm nylon
Profondeur de pêche max	999 Mètres, Brasses, Pieds
Vitesse du moteur :	1-180 RPM
Précision de la profondeur :	Près de 100%
Garantie :	2 ans
Panneau d'affichage	12 lumières arrière de touches 4 LED indicateur de capture Affiche graphique illuminé de derrière en dot Signale acoustique pour capture et touches

GARANTIE

La garantie de cette machine est de 2 (deux) ans de la date d'achat sur la facture.

S'il ya un problème qui survient dans cette période, la machine sera remplacé sans frais.

La garantie couvre pièces et main d'œuvre de l'usine ou un des revendeurs. La garantie est seulement valide pour la construction, production ou matériaux en défaut.

La garantie ne couvre pas les dégâts causés par l'usage abusif ou l'utilisation de la machine à des fins non convenus.

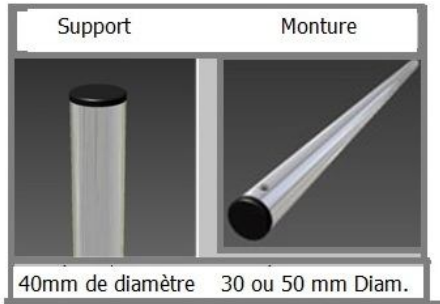
La garantie ne couvre pas les pertes d'équipement ni de capture.

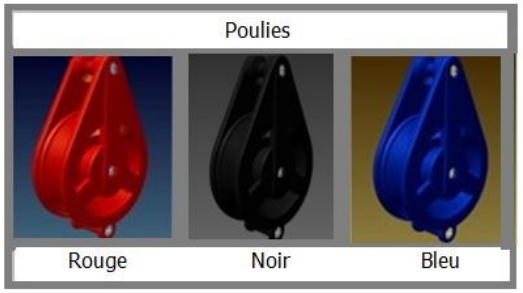
La machine doit être envoyée frais de port payé au manufacturier ou au revendeur, la machine va aussi être retournée par le revendeur ou manufacturier frais de port payé. Le client doit payer les frais de post/transport au manufacturier or revendeur.

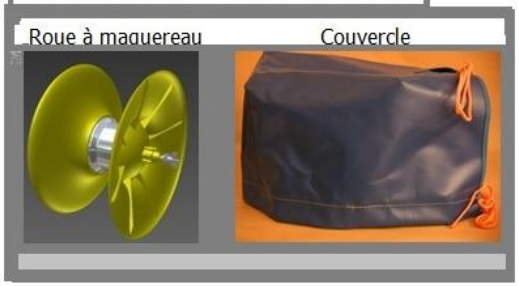
Le manufacturier ou revendeur ne peut pas être tenu responsable des dommages, pertes or coûts associé à l'utilisation de ce produit.

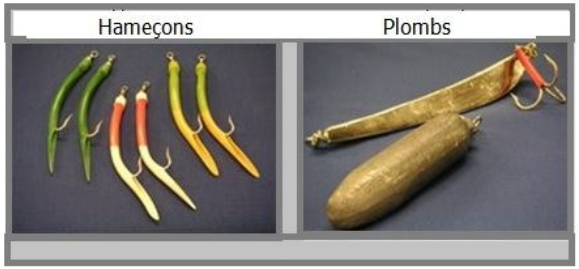
Accessoires

ACCESSOIRES









GARANTIE

Si vous avez un problème, vous devez contacter le revendeur car c'est eux en premier qui on la responsabilité pour le travail sur garantie.

Service et réparation doivent seulement être faits par un revendeur autorisé ou le manufacturier. Durant la garantie, le revendeur doit réparer la machine sans frais au client. Si la machine doit être envoyée au revendeur, le client doit couvrir les frais.

Si la machine doit être échangée (garantie), la garantie est seulement valide à partir de la date de la facture originale.

Le programme et les programmes de pêche sont les propriétés de Belitronics. Tous les programmes sont utilisés « Comme ils sont ».

Les programmes et les documents qui l'accompagne on des droits auteurs et sont protégé par la loi.

Belitronic Sweden AB apprécie les expériences des clients à l'égard de l'usage et l'opération de cette machine et aimerais bien avoir vos commentaires, négatif ou positif. Nous aimerons aussi recevoir des photos de bateaux avec les machines en position, la capture et l'équipage.

Merci pour l'achat d'un BJ5000Ex et bonne pêche.

belitronic®

e2u@telefonica.net